

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-181934
(43)Date of publication of application : 21.07.1995

(51)Int.Cl. G09G 5/00
A63F 9/22
G09F 9/00
G09G 5/36

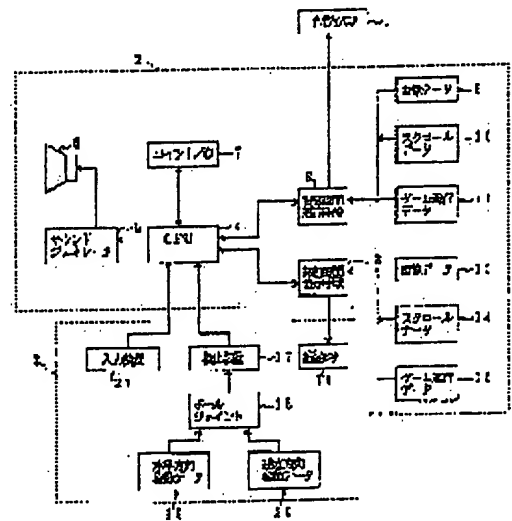
(21)Application number : 05-325496 (71)Applicant : SEGA ENTERP LTD
(22)Date of filing : 22.12.1993 (72)Inventor : MIYAGI SEI

(54) IMAGE DISPLAY DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To enable a player to enter a scene displayed on an image display device and enjoy the game more by displaying a 2nd image of an area selected in a 1st image by a selecting means.

CONSTITUTION: This device consists roughly of an image control part 2 and a shooting display part 3, and the shooting part 3 is a selecting means, a background image display means 8 is a 1st image display means, a detection device 17 a detecting means, a CPU(central processing unit) 4 and a detail screen display means 12 is a 2nd image display means. The detecting means detect the optional area selected in the 1st image by the selecting means and the 2nd image of the selected area is displayed by a 2nd image display means. Therefore, the optional area in the 1st rough image displayed on an external display device is selected by the selecting means and the 2nd detailed image can be seen by the 2nd image display means. When this device is used for, for example, a shooting game, the presence is increased.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 22.12.2000
[Date of sending the examiner's decision of rejection]
[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]
[Date of final disposal for application]
[Patent number]
[Date of registration]
[Number of appeal against examiner's decision of rejection]
[Date of requesting appeal against examiner's

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

【特許請求の範囲】

【請求項1】 外部表示装置に第1の画像を表示する第1の画像表示手段と、

該第1の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、
該選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、

該検出手段からの検出信号に応じて、該第1の画像の内の該選択手段により選択された領域の第2の画像を表示する第2の画像表示手段とを具備してなることを特徴とする画像表示装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は画像表示装置に係り、特に狙撃ゲーム等に用いて好適な画像表示装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来より、標的を狙撃して楽しむ例えば狙撃ゲーム等が知られており、狙撃ゲーム装置は、標的となるVIP (Very Important Person)等を表示する画像表示装置と狙撃用の銃とで構成されていた。画像表示装置には標的が潜んでいるビル街等の全景が表示され、銃に設けられた照準器を用いてビル街から標的を探し出して照準を合わせて狙撃を行なうようになっていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、狙撃ゲーム等に用いられる従来の画像表示装置は、例えば通常のテレビジョンモニタを一台使用しており、表示される画像はビル街等の大まかな画像であり、標的の居場所を詳細に表示して見ることはできなかった。このため、遊戯者が表示されるシーンに入り込んで狙撃ゲーム等に没頭して楽しむことが困難な問題があった。

【0004】 そこで、本発明は上記の点に鑑みてなされたものであって、遊戯者が画像表示装置に表示されるシーンに入り込んでゲームをより楽しむことのできる画像表示装置を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記の問題を解決するために本発明では、以下の通りに構成した。

【0006】 すなわち、外部表示装置に第1の画像を表示する第1の画像表示手段と、第1の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの検出信号に応じて、第1の画像の内の選択手段により選択された領域の第2の画像を表示する第2の画像表示手段とを具備する構成とした。

【0007】

【作用】 上記構成の本発明によれば、第1の画像の内の任意の領域を選択手段により選択すると、選択された領域が検出手段により検出される。また、この選択された領域の第2の画像が第2の画像表示手段に表示され、第2の画像は第1の画像よりも細かな画像となる。

【0008】

【実施例】 図1は本発明の一実施例のブロック図、図2は本発明の一実施例の外観図である。以下、両図を参照して本発明の一実施例について説明する。

【0009】 図1において、本願発明の画像表示装置は大略して画像制御部2と狙撃表示部3とよりなっており、狙撃表示部3は上記した選択手段、背景画面表示手段8は上記した第1の画像表示手段、検出装置17は上記した検出手段、CPU (セントラルプロセッシングユニット) 4及び細部画面表示手段12は上記した第2の画像表示手段である。

【0010】 画像制御部2は、図2に示す如く筐体22に収納されたボード23に、CPU4と、サウンドジェネレータ5と、コインI/O7と、背景画面表示手段8と、大まかな画像データ9及びスクロールデータ10及びゲーム進行データ11を記憶するRAM (ランダムアクセスメモリ) と、細部画面表示手段12と、細かな画像データ13及びスクロールデータ14及びゲーム進行データ15を記憶するRAMとを配設され、また、筐体22にスピーカ6を配設された構成とされている。

【0011】 サウンドジェネレータ5は射撃音等の音声信号を生成し、スピーカ6より発声させる。コインI/O7はコインの投入情報をCPU4に供給し、コインの排出情報をCPU4より供給される。

【0012】 背景画面表示手段8は、画像データ9及びスクロールデータ10及びゲーム進行データ11に基づいて、例えばビル街の全景等の大まかな画像を外部表示装置であるテレビジョンモニタ1に表示させる。

【0013】 細部画面表示手段12は、画像データ13及びスクロールデータ14及びゲーム進行データ15に基づいて、後述する通りCPU4に制御されてテレビジョンモニタ1の画像よりも細かな画像を狙撃表示部3に配設された液晶モニタ16に表示させる。

【0014】 また、狙撃表示部3は、前記した液晶モニタ16と、検出装置17と、ボールジョイント18と、水平方向移動データ19及び垂直方向移動データ20を記憶するRAMと、銃のトリガである入力装置21とを配設された構成とされている。

【0015】 ここで、図2に示すとおり、狙撃表示部3はライフル様の形状とされており、ボールジョイント18を介して水平方向hと垂直方向vに回動自在に支持柱24により支持されている。支持柱24は、画像制御部2の筐体22上に固着されている。

【0016】 遊戯者25は照準器26を介してテレビジョンモニタ1の画面表示を見ることができる。テレビジョンモニタ1の画面表示を見ながら狙撃表示部3を水平及び垂直方向に回動させるとボールジョイント18が回動し、回動位置に応じた水平方向移動データ19及び垂直方向移動データ20が検出装置17よりCPU4に供給される。テレビジョンモニタ1には、例えば図3

(A) に示すような大まかなビル街の全景画面が表示される。

【0017】 遊戯者25が標的を発見すると、例えばトリガ27に指を触れることで照準器26前方に配設されたシャッタ（図示せず）が閉じるようになっている。これと同時に液晶モニタ16の表示が開始され、遊戯者25はハーフビームスプリッタ28、反射鏡29及び30を介して小型で薄型の液晶モニタ16の画面表示を見ることができる。

【0018】 CPU4は、テレビジョンモニタ1の画像の内から、検出装置17からの検出データに応じて狙撃表示部3の向きにより選択指示された領域の予め画像データ13として用意された細かな画像を表示するように細部画面表示手段12を制御する。この画像は液晶モニタ16に表示され、例えば図3（A）に示すように標的の立っている窓の部分の細かな画面とされる。

【0019】 上記したとおり本実施例によれば、テレビジョンモニタ1に表示される大まかな全景画像の内の任意の領域を狙撃表示部3の向きを水平、垂直に変えることで選択して、CPU4の制御により液晶モニタ16でより細かな窓の部分の画像を見ることができ、このように狙撃ゲーム等に用いるとより臨場感が増してゲームを楽しむことができる利点がある。

【0020】 なお、上記した画像表示装置は、狙撃ゲーム等のゲーム装置に使用するに限るものではなく、大ま

かな街全体の地図画像から目標とする店、レストラン等を選択指示してその外観、営業内容等を細かく表示するように構成することも考えられる。

【0021】

【発明の効果】 上述の如く本発明によれば、選択手段により選択された第1の画像の内の任意の領域が検出手段により検出され、選択された領域の第2の画像が第2の画像表示手段に表示されるので、外部表示装置に表示される大まかな第1の画像の内の任意の領域を選択手段により選択して、第2の画像表示手段により細かな第2の画像を見ることができ、例えば狙撃ゲーム等に用いるとより臨場感が増してゲームを楽しむことができる特長がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施例のブロック図である。

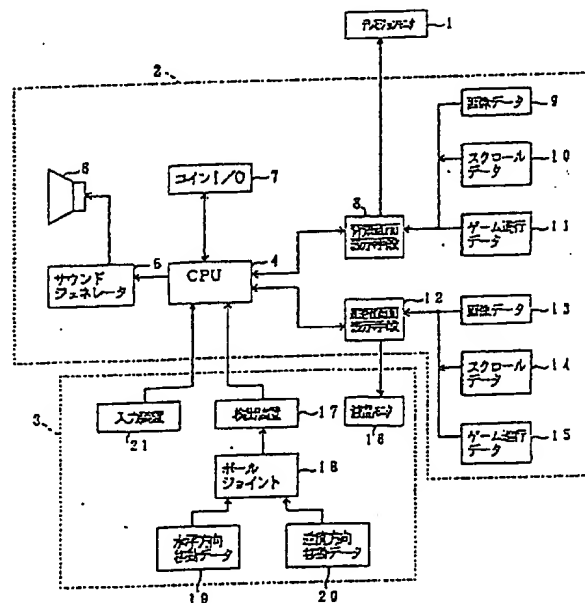
【図2】 本発明の一実施例の外観図である。

【図3】 本発明の一実施例の表示説明図である。

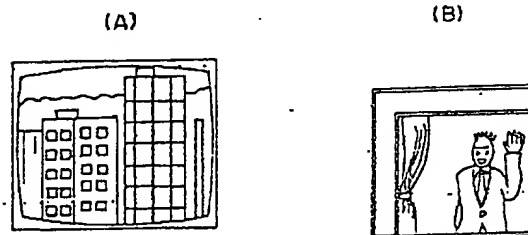
【符号の説明】

- 1 テレビジョンモニタ
- 2 画像制御部
- 3 狙撃表示部
- 4 CPU
- 8 背景画面表示手段
- 12 細部画面表示手段
- 17 検出装置

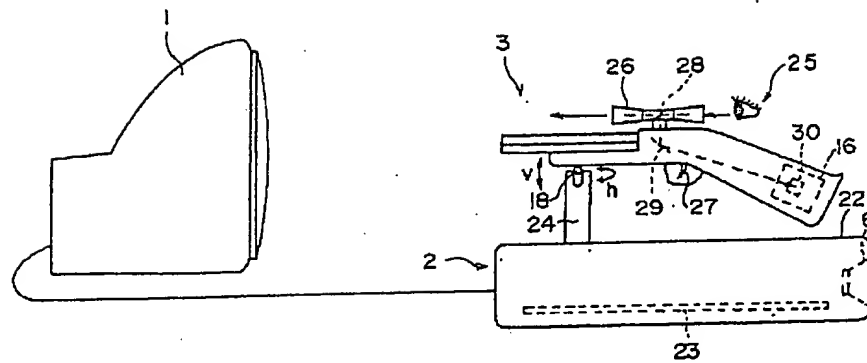
【図1】



【図3】



【図2】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. 6
G 0 9 G 5/36

識別記号 庁内整理番号
P 9471-5G

F I

技術表示箇所